

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat kemampuan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*).

Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis, dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut di antaranya guru, siswa, metode mengajar, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik, dan pemanfaatan media yang ada.

Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang paling sulit. Kesulitannya berhubungan dengan bagaimana mengemukakan gagasan yang akan dituliskan. Hal itu dikemukakan oleh Nurgiyantoro (1996:27) yaitu bahwa “dibanding dengan ketiga keterampilan berbahasa yang lain, kegiatan menulis lebih sulit dikuasai oleh penutur bahasa asli yang bersangkutan sekalipun”. Hernowo (2001: 42) mengemukakan bahwa “anak-anak diberikan pelajaran tentang membaca, menulis, dan berhitung mulai dari sekolah tingkat rendah hingga sekolah tingkat tinggi. Akan tetapi, pengajaran tersebut tidak lantas membuat seorang siswa menjadi pandai menulis dengan baik”.

Tarigan (1989: 186) mengemukakan “pengajaran mengarang belum terlaksana dengan baik di sekolah. Kelemahannya terletak pada cara guru

mengajar, yang pada umumnya kurang bervariasi, tidak terangsang, kurang frekuensi serta pembahasan karangan siswa yang kurang dilaksanakan oleh guru”. Hal ini ditegaskan oleh Agustini dalam Herawati (2008: 2) bahwa siswa tidak menyenangi pelajaran mengarang. Banyak faktor siswa yang tidak menyenangi pelajaran mengarang, di antaranya: 1) siswa tidak memiliki bakat menulis; 2) siswa menemui banyak kesulitan dalam mengarang; 3) siswa jarang berlatih menulis; 4) guru tidak terampil mengajar menulis; 5) guru kurang memotivasi siswa dalam menulis.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memerlukan pelatihan dan bimbingan dari para pengajaran serta penggunaan media pembelajaran dalam menulis karangan deskripsi masih monoton dan pemilihan media pembelajaran menulis selama ini kurang bervariasi sehingga kurang menarik motivasi siswa.

Dengan adanya hal tersebut, penulis tertarik menggunakan variasi lain dalam pengajaran menulis, yaitu menggunakan sebuah media berupa permainan kartu kuartet. Ide untuk menggunakan media ini muncul setelah melihat permainan yang dilakukan oleh anak Sekolah Dasar (SD). Setelah itu peneliti berkeyakinan bahwa media pembelajaran ini juga dapat digunakan pada pembelajar bahasa pertama yang memfokuskan pada pembelajaran menulis, khususnya menulis karangan deskripsi. Oleh karena itu, penulis ingin mengujicobakan permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi.

Kelebihan dari media permainan kartu kuartet ini, karena media ini merupakan salah satu jenis permainan yang populer dalam dunia anak. Hal yang menarik dalam permainan ini, selain bermain kartu, siswa juga bisa memahami materi apa yang terkandung di dalam kartu. Jadi, permainan ini bisa menjadi suatu inovasi media pembelajaran, karena bentuk media yang menarik dan mudah diingat siswa, media permainan ini menjadikan siswa tidak cepat bosan di dalam pelajaran, dan permainan ini membantu siswa untuk bersosialisasi dengan teman yang lainnya.

Banyak penelitian tentang pembelajaran menulis, khususnya menulis deskripsi, dengan menggunakan media, teknik dan metode yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, sudah ada penelitian yang menggunakan media permainan kartu kuartet sebelumnya, seperti yang digunakan oleh penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Astie (2009) yang berjudul “Evektivitas Media Permainan Kartu Kuartet Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Konjungsi Kata Kerja Dalam Modus ‘Le Subjonctif Present’”, penelitian ini dilakukan di bidang pendidikan bahasa Prancis. Untuk penelitian pada ilmu pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, tidak ada yang menggunakan media permainan kartu kuartet di dalam sebuah penelitian, khususnya penelitian di dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Ada pun media yang digunakan adalah media gambar berwarna, media video, dan media lagu, seperti penelitian yang dilakukan oleh Imam Firmansyah (2007) yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi (Penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas X SMA Negeri 10

Bandung Tahun Ajaran 2006/2007), Meidina Mercyana (2008) yang berjudul “Penggunaan Video Clip Laskar Pelangi Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi (Penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas X SMAN 19 Bandung), dan Dini Jayanti (2007) yang berjudul “Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi dengan Menggunakan Media Lagu Karya Ebiet G. Ade (Studi eksperimen pada siswa kelas X SMA Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2006/2007). Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media, media tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian mengenai “Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Melalui Pemanfaatan Media Permainan Kartu Kuartet di Kelas X di SMA Negeri 1 Rancaekek”. Penulis berharap dengan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi siswa agar menyukai pelajaran mengarang sehingga mereka dapat menuangkan ide, berkreasi, dan menghasilkan karya tulis yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memerlukan pelatihan dan bimbingan dari para pengajar.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dalam menulis karangan deskripsi masih monoton.

- 3) Pemilihan media pembelajaran menulis selama ini kurang bervariasi sehingga kurang menarik motivasi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Kompetensi yang menjadi pusat perhatian penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi sebagai variabel terikat dan media yang digunakan dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi ini adalah media permainan kartu kuartet sebagai variabel bebas, serta objek yang diteliti dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Rancaekek dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kemampuan siswa menulis karangan deskripsi sebelum menggunakan media permainan kartu kuartet?
- 2) Bagaimanakah kemampuan siswa menulis karangan deskripsi setelah menggunakan media permainan kartu kuartet?
- 3) Adakah perbedaan yang berarti antara pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa sebelum menggunakan media permainan kartu kuartet dan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi?

1.5 Tujuan Penelitian

Penulis memiliki tujuan dalam mengembangkan pembelajaran menulis karangan deskripsi. Tujuan penelitian ini di antaranya penulis ingin mengetahui gambaran mengenai:

- 1) kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sebelum menggunakan media permainan kartu kuartet;
- 2) kemampuan menulis karangan dekripsi siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet;
- 3) perbedaan yang berarti antara pembelajaran menulis karangan deskripsi siswa sebelum menggunakan media permainan kartu kuartet dan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat bagi banyak pihak, terutama yang terkait dalam penelitian ini.

- 1) Manfaat teoretis

Diperoleh temuan baru dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi, yaitu penggunaan media permainan kartu kuartet dalam proses pengajaran dapat meningkatkan keterampilan dalam ilmu di bidang menulis, khususnya menulis karangan deskripsi.

2) Manfaat praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Memberikan variasi pembelajaran yang bisa memperkaya pengetahuan dan kemampuan pengajar pada khususnya. Diharapkan dapat menggugah siswa dalam menulis karangan deskripsi, sehingga kemampuan siswa dalam menulis menjadi optimal dan dapat menumbuhkembangkan beragam media dan pendekatan pembelajaran di lembaga pendidikan sebagai alternatif dalam menghidupkan suasana proses pembelajaran di institusi pendidikan.

1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Arikunto, 2006: 65). Berdasarkan hal itu, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Keterampilan menulis karangan deskripsi merupakan salah satu bahan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia yang ada di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
- 2) Penulisan karangan deskripsi yang baik perlu didukung oleh beberapa faktor seperti media pembelajaran, metode mengajar, teknik pembelajaran, materi pembelajaran, guru, dan proses belajar mengajar yang nyaman.
- 3) Kemampuan menulis siswa, khususnya menulis karangan deskripsi, merupakan kemampuan yang didapatkan dari hasil latihan dan binaan guru.
- 4) Media permainan kartu kuartet dapat digunakan sebagai salah satu media dalam menulis karangan deskripsi.

1.8 Hipotesis

Hipotesis yang dapat penulis ajukan dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran menulis karangan deskripsi sebelum menggunakan media permainan kartu kuartet dan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet.

1.9 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan penafsiran yang salah terhadap judul penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) Media Permainan Kartu Kuartet dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi adalah suatu bentuk media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Media permainan kartu kuartet dengan pembelajaran menulis karangan deskripsi terdapat hubungan yang erat karena terdapat satu aspek yang sangat berperan yaitu objek yang akan dideskripsikan.
- 2) Karangan deskripsi adalah karangan yang mengutamakan suatu hal secara terperinci dan hal tersebut dapat tergambar, terlukis, dan hidup dalam pikiran orang yang membacanya.